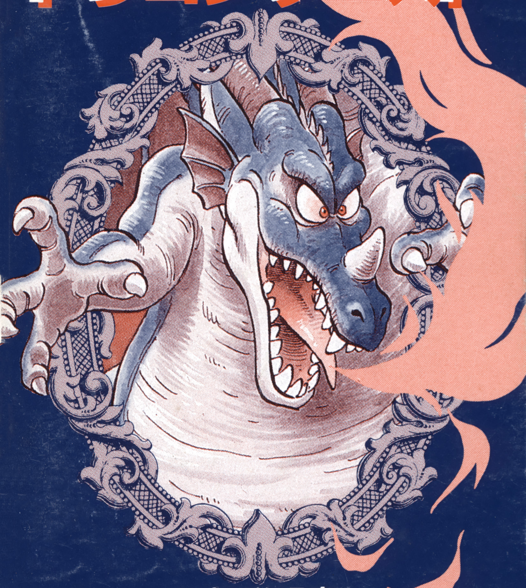
任天堂 ファミリー コンピュータ™ EFC-DQ

ドラゴンクエスト



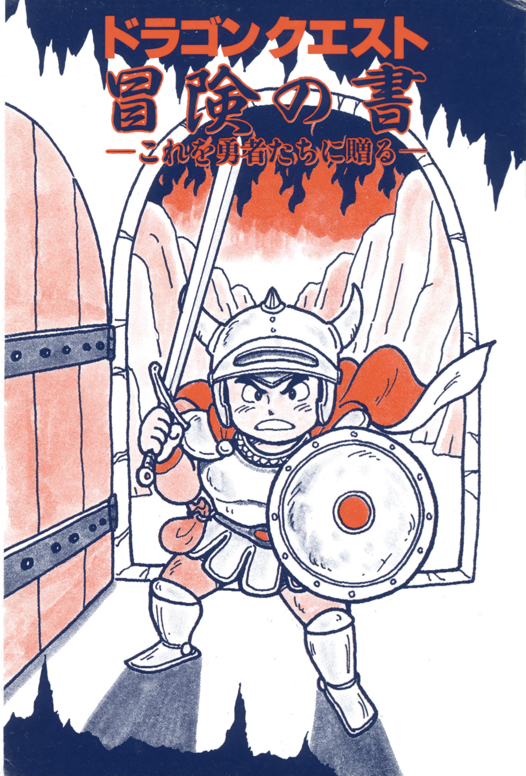
取扱説明書

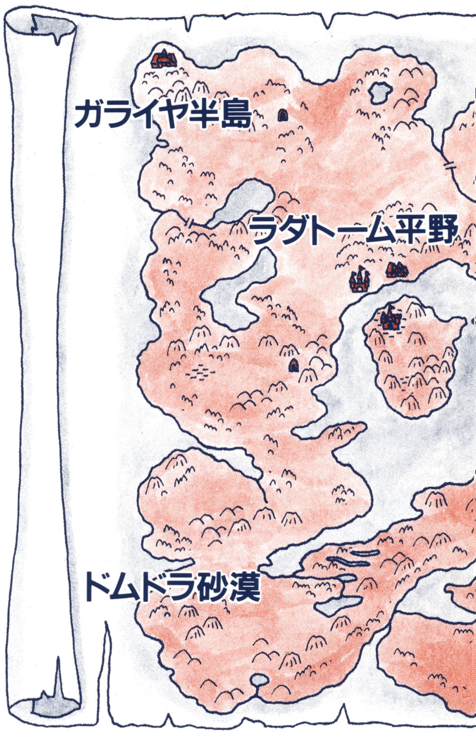
2版

もくじ

スタッフ●シナリオ／堀井雄二　アシスト／宮岡寛　プログラム／チュンソフト　モンスターデザイン／鳥山明　音楽／すぎやまこういち　企画監修／㈱エニックス

ドラゴンクエスト
冒険の書
—これを勇者たちに贈る—




ガライヤ半島
ラダトーム平野
ドムドラ砂漠


アレフガルド全図
リムルダール島
メルキド高原
N
W
E
S

ものがたり

古しえの昔、ここアレフガルドの地は闇に包まれていました。

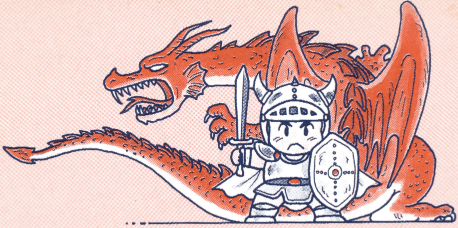
しかし、伝説の勇者ロトが、闇の支配者であった魔王を倒し、神から授かった光の玉で魔物たちを封じこめたので、この地に平和が訪ずれたといわれています。

光の玉は、アレフガレドを統治していたラルス１世の手に渡り、長い間、平和が続きました。

しかし、ラルス16世の頃、どこからともなく出現した魔の権化・竜王が、城から光の玉を奪い、闇に閉ざしてしまったのです。

そのため、世界は調和を失い、再び闇の時代がやってきました。

地には魔物たちがあふれ、いく人もの旅人たちが、その毒牙にかかりました。かつて旅人たちの目を楽しませた美しい野原も、毒の沼に姿をかえ、



人々のゆく手をはばみます。

うわさでは、いくつもの町や村が、魔物たちにより、あとかたもなく滅ぼされたそうです。

アレフガルドの地に再び平和を！

しかし、竜王に戦いを挑んだ勇者たちは、誰ひとりとして生きて帰って来ませんでした。

それから何年が過ぎたでしょうか。

偉大なる予言者ムツヘタは、いいました。

「やがて、この地のどこかに、伝説の勇者ロトの血を引く者が現われる。その者が、竜王を滅ぼすであろう」と。

そう、伝説の勇者ロトの血を引く者、それが、あなたです。

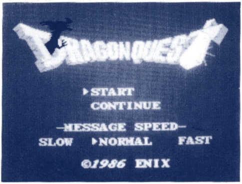
この地に残る、勇者たちの数々の伝説を拾い集めながら、見事、竜王を倒してください。

あなたの冒険は、今、はじまったのです。

ドラゴンクエストの世界へようこそ

●ファミリーコンピュータに『ドラゴンクエスト』のゲームカセットをセットし、スイッチをいれると、画面にタイトル文字が表示され、オープニング音楽がはじまります。

ここで、スタートボタンを押すと、画面は、写真Ｉのようにかわるはずです。

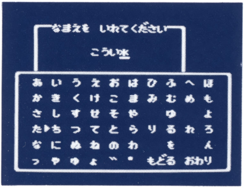


写真Ｉ　✚ボタンで文字の表示スピードもかえられる！

●セレクトボタンで、ゲームをはじめからするか(START（スタート）)か、まえの続きをするか(CONTINUE（コンティニュー）)か、を選ぶことができます。

また✚ボタンの左右で、ゲーム中のメッセージ表示スピードをかえられます。(SLOW（スロー）は遅く、NORMAL（ノーマル）だと普通、FAST（ファスト）を選ぶと表示スピードが速くなります)

●初めてゲームをするあなたは、STARTに▶を合わせ、コントローラーのスタートボタンを押してください。



写真Ⅱ
自分の名前でゲームができるのだ。

画面が、写真IIのようになり、あなたの名前を登録することができます。

✚ボタンで文字を選び、Aボタンで、その文字を入力しましょう。

●押しまちがえたときは、▶を『もどる』に合わし、Aボタン押してください。1文字まえに、もどることができます。

●『だ』や『じ』など、だく点のある文字は、『た』、『゛』と入力してください。(そのために『゛』というのが画面上に用意されています)

●ただし、登録できる名前は4文字まで(だく点も、1文字になります)。

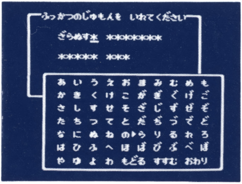
『ゆきのぶ』など4文字以内で登録できない名前のあなたは、『ゆきのん』など勇者らしい名前を考え、登録しましょう。

●さあ、いよいよ、冒険に出発です!

まえの続きをするには!?
復活の呪文で甦(よみ)がえろう

●タイトル画面がでたら、セレクトボタンでCONTINUEを選び､スタートボタンを押してください。

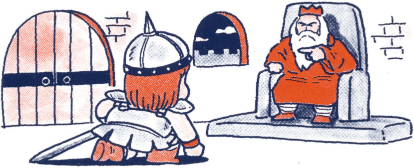
●画面が写真IIIのようになり、復活の呪文を入力することができます。



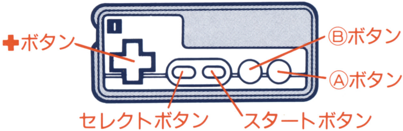
写真Ⅲ　復活の呪文で、まえの続きができる！

まえにゲームをやめるときに王様が教えてくれた復活の呪文を入力すると、そのときの状態で、あなたは甦みがえることができます。

●ゲームをやめるときは、必ず王様に会いにいき、復活の呪文を書きとっておいてください。



コントローラーの
操作法と画面説明



● ✚ボタン

画面中央のあなたのキャラクターを上下左右に移動させます。また、コマンド入力時はコマンド表示窓（ウインドー）に点滅している▶を上下左右に移動させることができます。

● Ⓐボタン

このボタンを押すと、コマンド表示窓（ウインドー）が現われ、コマンドを入力することができます。✚ボタンで、▶をやりたいコマンドに合わせＡボタンを押してください。

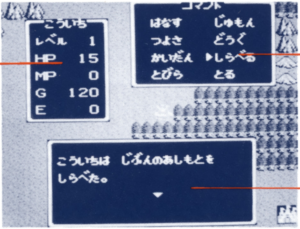
また、文章表示窓（ウインドー）に▼が点滅しているときこのボタンを押すと、次の文章を表示しはじめます。

● Ⓑボタン

コマンド入力を途中でやめたいとき、Ｂボタンを押すと、命令をキャンセルできます。



移動中にⒶボタンを押すとコマンド表示窓があらわれます



✚ボタンでコマンドを選びⒶボタンで決定（キャンセルはⒷボタン）

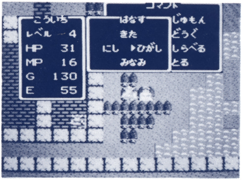
＊状態表示窓には現時点のあなたのキャラクターの状態が示されています。HPは生命値。MPはマジックパワー。Gはゴールド。Eは経験値ですが、詳しくは、P.17をお読みください。

普通時のコマンド入力

Aボタンを押してコマンド表示窓を出したら、あなたのやりたいコマンドを✚ボタンで選んでください。Aボタンで決定です。
（やめる場合はBボタン）

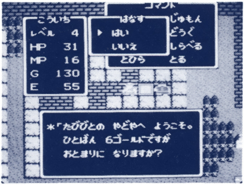
●はなす（話す）

このコマンドを選ぶと、どの方向に話しかけるのか、再び入力待ちになります。（写真Ⅰ参照）。✚ボタンで話しかけたい方向を決めて、Aボタンを押してください。



写真Ⅰ　話しかける方向を✚ボタンで決めます。

話しかけたい人のそばにピッタリくっつかないと話しかけることはできませんが、お店屋、宿屋などでは、店のカウンターごしに話しかけることができます。（写真Ⅱ参照）。



写真Ⅱ、お店、宿ではカウンターごしに話しかけることができます。

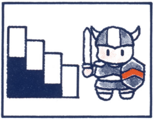
•つよさ(強さ)

自分が今、どれくらい強いかを知ることができます。詳しくはP.17をお読みください。

•かいだん(階段)

自分のキャラクターを階段の上に置き、このコマンドを選ぶと、階段を登る（おりる）ことができます。

キャラクターが階段のちょうど上にいないと、このコマンドは受けつけられません。



×



○



•とびら(扉)

カギを持っていると、ドアを開けることができます。ただし、カギは１度つかうと失くなってしまうので、ドアをあけるごとに１コカギが必要になります。

•じゅもん(呪文)

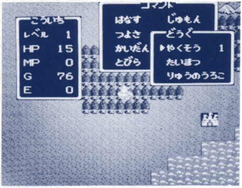
魔法の呪文をとなえます。✚ボタンでとなえたい呪文を選び、Ａボタンを押してください。ただし、まだ、あなたのキャラクターがひとつの呪文も覚えていないときは、呪文をとなえることができません。

•どうぐ(道具)

持っている道具をつかうときに、このコマンドを使用します。

また、現在、自分がなにを持っているのかを知りたいだけのときは、『どうぐ』と命令。持ち物を見たあと、Ｂボタンを押すと、移動モードに戻ることができます。

●普通時のコマンド入力



◀使いたい物の✚ボタンで選びⒶボタン。ただ持ち物を確認したいだけのときは、この状態でⒷボタンです。

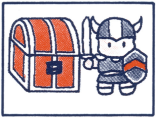
•しらべる(調べる)

このコマンドをつかうと、あなたは自分の足もとを調べることができます。

•とる(取る)

宝箱をとりたいときは、自分のキャラクターを宝箱の上に置き、このコマンドを実行してください。

宝箱以外のものを『とる』ことは、できません。



×



○

戦闘時のコマンド入力

ひとたび城や町から出ると、いろんな怪物たちが、あなたに襲いかかってくるでしょう。

怪物と出会ったら、自動的に戦闘モードに突入します。

•たたかう(戦う)

武器で(武器を持っていないときは素手で)怪物を攻撃します。

初めのうちは、一撃で怪物を倒せることはほとんどありません。こちらもダメージを受けながら、なん回か攻撃してください。

怪物に少しづつダメージを与え、その怪物の生命値をすべてうばったとき、あなたはその怪物を倒すことができます。

•にげる(逃げる)

あなたがダメージを受けると、状態表示窓に表示されているＨＰ(生命値)が減ってゆきます。生命値がゼロになると、あなたは死んでしまいます。

だから、あぶないと思ったときは逃げるように

しましょう。逃げるのも作戦のひとつです。

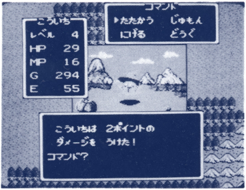
●じゅもん(呪文)

武器で攻撃するかわりに呪文をとなえます。

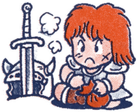
戦闘中、呪文で自分のキズをなおしたり、また、攻撃用の呪文で怪物にダメージを与えたりできます。

●どうぐ(道具)

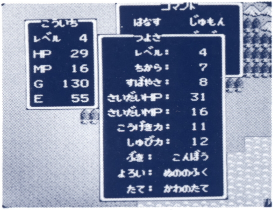
戦闘中、持っている薬草で自分の生命値を回復させたりするときに、このコマンドをつかいます。



◀自分のHPを確認しながら敵を倒すまで戦闘を続けます。



これがあなたのキャラクターだっ



▲コマンドでつよさを選ぶと自分の強さを知ることができます。

●レベル

あなたの勇者としてのレベルです。ゲームスタート時、あなたはレベル１ですが、怪物と戦い、経験を積むことで、レベルをあげることができます。レベルがあがると、ちからが強くなったり呪文を覚えたり、あなたのキャラクターが成長してゆきます。

●HP(ヒットポイント)

あなたの生命値です。怪物と戦い、ダメージを受けると、ＨＰが減ってゆきます。そして、この数字がゼロになると、あなたは死んでしまいます。

●さいだいHP(最大ヒットポイント)

宿屋に泊まると、減少したＨＰを最大ＨＰまで回復させることができます。

レベルがあがると、最大ＨＰが増え、あなたは、より大きなダメージに耐えられるようになるでしょう。

●MP(マジックパワー)

呪文をとなえるちからです。呪文をとなえるたび、このＭＰを消費します。

なお、となえる呪文によって、消費するＭＰが違います。

●さいだいMP(最大マジックパワー)

宿屋に泊まることで、消費したＭＰを最大ＭＰまで回復させることができます。

●G(ゴールド)

あなたの所持金です。

怪物を倒すと、いくらかのゴールドが手に入り、ゴールドを貯めると、あなたは、強力な武器や防具、道具を買うことができるようになるでしょう。

●E(エクスペリエンス)

戦いの経験値です。

怪物を倒すと、倒した怪物の強さによって、な

んポイントかの経験値がもらえます。

経験値が増えると、それによってレベルがあがり、あなたのキャラクターは強く成長してゆくはずです。

•ちから

ちからの強さです。レベルをあげることでこの数値をあげることができます。

•すばやさ

『ちから』と同様、レベルがあがるほど、あなたのキャラクターは、よりすばやくなってゆきます。

すばやければ、それだけ怪物の攻撃をよけたり、また逃げやすくもなります。

•こうげき力(攻撃力)

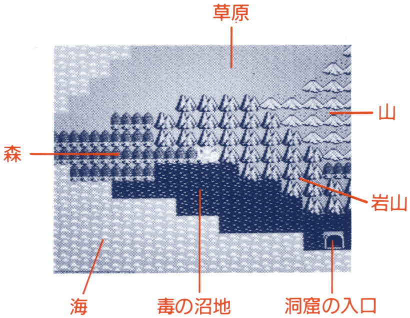
この数値が大きいほど、1回の攻撃で多くのダメージを怪物に与えることができます。

攻撃力は、ちからが強くなったり、より強力な武器を持つことで、高めることができるでしょう。

•しゅび力(守備力)

この数値が大きいほど、怪物からダメージをうけにくくなります。

地形の説明と解説





草原

普通に歩くことができます。怪物たちも、そう多く住んでいません。



森

森のなかにも、あなたは入ってゆけます。しかし草原にくらべ、森には多くの怪物たちが住んでいるでしょう。



山

山は歩きにくく、しかも多くの怪物たちが住んでいます。怪物と出会いたくないときは山に入らないほうがいいようです。



岩山

とても険しい岩山で、あなたは登ってゆくことができません。



沼地

毒の沼地です。１歩、歩くごとに、あなたは２ポイントのダメージをうけます。沼地を歩くときはＨＰに気をつけて、薬草、呪文などで治しながら歩いてください。



洞窟の入口

この上にくると、自動的に洞窟の中に入ります。入るときは、たいまつを持っているかを確かめてから入るようにしてください。間違って入ったときは、一歩も動かず、その場で『かいだん』と命令すると、外に出ることができます。



橋

橋には気をつけてください。ひとつ橋を渡るごとに、あなたは、より強い怪物たちの住む地域に侵入することになります。

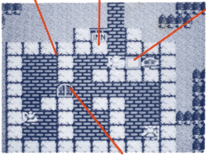


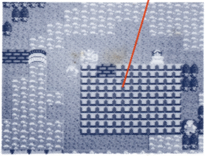
城

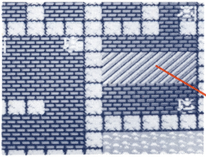


町

この上にくると、あなたは城や町に入ることができます。新しい町を発見したときは、まず入ってみましょう。









お店のカウンター

あなたはカウンターをはさんで、お店の人と話すことができます。迷わず話しかけてください。



ドア

カギを持っていれば、『とびら』と命令すると、ドアを開けることができます。



屋根

屋根のついた家には、必ずどこかに中に入る入口があります。中に入ってみましょう。

階段

上（下）にいく階段です。この上で、『かいだん』と命令してください。



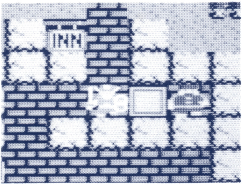
バリアー

この中を歩くと、1歩ごとに15ポイントのダメージをうけます。バリアーの中に入るには、かなりの勇気と体力が必要でしょう。

店（みせ）

武器やよろい、いろんなものを売り買いしよう！

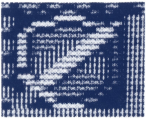
　まず店のカウンターにむかって話しかけてください。カウンターの向こうにいる商人が何を買いたいか（あるいは売りたいか）聞いてくるでしょう。
　ものを売るときは、買ったねだんの半分でひきとってくれます。



▲カウンターごしにお店の人に話しかけよう！

　ただしアレフガルドの商人はとても頑固なので、安く値切ったり高く売りつけたりすることはできません。あしからず。

●ぶきや（武器屋）



さまざまな武器とよろいを売っています。左のかんばんが目印ですが、中にはかんばんを出していない店もあり、また店によって、売っている品物の種類がちがいます。

●どうぐや(道具屋)

たいまつ、薬草など、日用雑貨や珍しい品物を売っている店です。またあなたが冒険で見つけてきた物を、ここで売ることもできます。

●やどや(宿屋)



宿屋に泊まると、冒険でなくしたＨＰやＭＰを最大値まで回復させることができるでしょう。左のかんばんが目印ですが、宿泊料金は店によってちがいます。

●カギや(鍵屋)

どんな扉も開けられる魔法のカギを売っているお店です。しかし、どこの町にカギ屋があるのか、それは自分で見つけるしかありません。

●せいすいや(聖水屋)

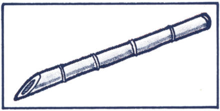
魔物よけの聖水を売っている店があるという話ですが、くわしいことはわかりません。興味のあるあなたは捜してみてください。

あなたがつかえる武器と防具!!

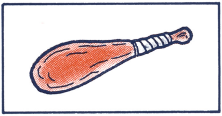
武器
(ぶき)

●たけざお(竹ざお)

ただ竹を切ってきただけの、カンタンな武器です。ねだんも安いが、威力もありません。



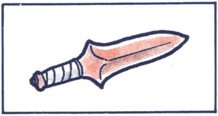
●こんぼう(棍棒)



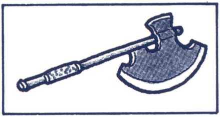
樫の木の丸太をけずり、握りやすくしたもので、竹ざおよりは強力です。

●どうのつるぎ(銅の剣)

青銅製の長剣です。
敵に、かなりのダメージをあたえることができるでしょう。



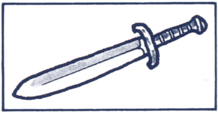
●てつのおの(鉄の斧) アイアンアクス

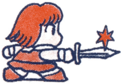


全体が鉄でできた、戦闘用の斧です。
重くてつかいにくいという欠点もありますが、その威力は強力です。

●はがねのつるぎ(鋼鉄の剣)

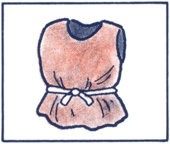
鋼鉄からつくられた長剣。
軽く、しかも堅固で、じつに強力な武器です。





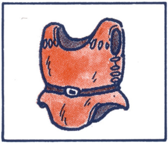
鎧（よろい）

●ぬののふく（布の服）



厚い麻布でつくられた服です。防具としては、たいした防御力がありませんが、裸でいるよりは、敵から受けるダメージがいくらか少なくなります。

●かわのふく（皮の服）



なめし皮をにかわでぬりかためた、戦闘用の服です。軽くて動きやすい反面、防御力は布の服より多少いい程度で、さほど強力ではありません。



●くさりかたびら(鎖帷子)



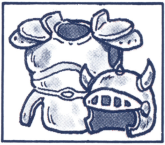
細い金属の糸で編みあげた鎧です。
軽く動きやすく、敵のあたえるダメージをかなり弱めてくれるでしょう。

●てつのよろい(鉄の鎧)



鉄板を打ちのばしてつくった強力な鎧です。
重く動きにくいのが欠点ですが、攻撃に対する防御力は強力です。

●はがねのよろい(鋼鉄の鎧)



鋼鉄(はがね)を加工した部品を組みあげた、きわめて強力、堅固な鎧で、ほとんどの攻撃から、あなたの身を守ってくれることでしょう。

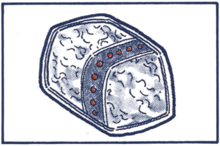
盾
(たて)

•かわのたて(皮の盾)

長方形の板に、牛や羊の毛皮をにかわではりつけたもの。軽くあつかいやすいのでアレフガルドでもっとも広くつかわれている盾です。



•てつのたて(鉄の盾)



鉄で鋳造し、表面に手のこんだ細工をほどこしてあります。頑丈で、その防御力は、皮の盾の比ではありません。

＊このほかにも、もっと強力な武器や防具があるかも知れません。それは、あなたが見つけ出してください。

いろんな道具とその効用

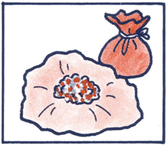


●たいまつ(松明)

地下迷宮(ダンジョン)の闇を照らしだすあかりです。
細い若木を束ね、その先に松ヤニと油をまぜた燃料をしみこませたもので、ほとんどの道具屋で買うことができます。

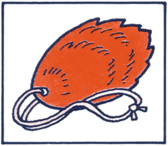


●やくそう(薬草)



マンドラゴラの根とヨモギの葉をすりつぶして調合した傷ぐすりです。薬草ひとつで、20〜35ポイントのＨＰを回復させることができます。

•りゅうのうろこ(竜のウロコ)

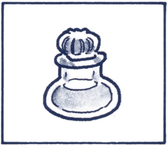


はるか昔に、竜の体からはげ落ちたものだといわれています。手のひらほどの大きさをしたうす緑色の化石で、不思議な力を持ち、あなたの守備力を少しだけ高めてくれます。

•キメラのつばさ(キメラの翼)



キメラが雷にうたれて死ぬと、その翼だけは、神秘的な飛行力を秘めたまま地上に残るといいます。キメラの翼を空たかく投げ上げた者は、一瞬のうちに故郷にもどることでしょう。



•せいすい(聖水)

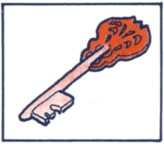
満月の夜、銀のひしゃくで泉からすくいとった水を、光の神アウラの祭壇で清めた聖な

る水。これを身にふりかけた者は、しばらくのあいだ、邪悪なものたちをよせつけずに旅することができるといわれています。

ただし聖水の聖なる力は、光のとどかぬ洞屈や、より強い魔力を帯びた怪物には効果がありません。

●かぎ(鍵)

閉ざされたドアをあける魔法の鍵です。
どのドアにもつかえますが、ドアをいちどあけるたびにひとつずつ消えてしまいます。



※もちろん、これですべてではありません。見知らぬ物を見つけたとき、それがどんな役わりをするものか？　それは、あなた自身が究明してください。

たいまつ、薬草、キメラの翼、聖水、カギなどは、使うたび1コづつ消費しますが、その他のものは、試しに使っても、失くなってしまうことはありません。

魔法の呪文

冒険をはじめたばかりのあなたは、まだひとつの呪文も知りません。しかし、戦いの経験を積み、勇者としてのレベルがあがってゆくと、そのレベルにふさわしい呪文をひとつづつ覚えてゆくでしょう。

●ホイミ

怪物たちとの戦いでキズついたとき、この呪文をとなえると、宿屋に泊まらずとも、身体を癒すことができるでしょう。

移動中、戦闘中とも使え、1回の使用で10～15ポイントのＨＰが回復しますが、4ポイントのＭＰを消費します。

●ギラ

攻撃用の呪文です。あなたが、この呪文をとなえると、指先から小さな火球が出て、怪物めがけて飛んでゆきます。

1回の攻撃で、5～12ポイントのダメージを敵に与え、2ポイントのＭＰを消費します。



●ラリホー

あなたがもし、とてもかなわぬ怪物に襲われたとき、この呪文をとなえてください。あなたの目の前の怪物は、猛烈な睡魔に襲われ眠りこけてしまうことでしょう。

2ポイントのMPを消費しますが、いつもこの呪文が成功するとは限りません。

●レミーラ

洞窟のなかで、この呪文をとなえると、たちまち魔法の光が、あたりを照らしだします。その明るさは、たいまつの比ではなく、あなたはずっと先まで見ることができるでしょう。

●マホトーン

怪物も多種多様で、なかには呪文をとなえてくる怪物もいます。そんなとき、この呪文をとなえてください。もし呪文が成功すればその怪物の呪文を封じこめることができます。

●リレミト

ときには、あなたは、洞窟の地下深くまで冒険に出るかも知れません。そこで迷ってしまった。あるいは、もはや地上まで戻る体力がない。そんなとき、この呪文をとなえると、あなたの身体は、たちまち地上に運ばれることでしょう。

●ルーラ

はるか遠くまで旅に出て、もはやラダトームのお城まで戻れそうにないとき、この呪文をとなえてください。あなたの身体は空に舞いあがり、一瞬のうちにお城まで帰ることができるでしょう。

●トヘロス

この呪文をとなえると、あなたの身体は、聖なるオーラで包まれ、怪物たちを寄せつけなくなります。ただし、邪悪な臭気が漂う洞窟のなかでは効果がありません。また、聖水と同様、あなたより強い怪物たちには効きめがないでしょう。

●ベホイミ

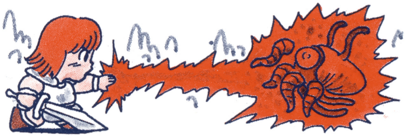
竜王の手下の怪物たちはとても強く、1回の攻撃で、あなたは30ポイント以上のダメージをうけるかも知れません。もはや、ホイミや薬草では、とても間に合いません。

ベホイミは、ホイミのはるかに強力なもので、1回の使用で75～100ポイントのHPを回復させます。

●ベギラマ

これはギラの強力なもので、とてもおそろしい呪文です。この呪文をとなえた者は、自分の頭上に雷を呼びよせ、敵を攻撃するといわれています。

この呪文をとなえた瞬間、あなたの指先から刃のような雷がほとばしり、おそらく、ほとんどの怪物は、もはや生きていないでしょう。



その日の冒険をやめるときは王様に会い、復活の呪文を!!

あなたの旅は、想像以上に長いものです。

とても1日では、目的を達成することはできないでしょう。

ゲームを1度やめる場合は、ラダトームのお城まで戻り、2階にいる王様に会うようにしてください。

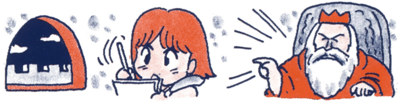
王様はあなたに、復活の呪文を教えてくれるはずです。

その呪文を、紙にうつしてください。

そして、そのあと、ファミコンのスイッチを切っても、復活の呪文さえあれば、次の日また、そこから続きができます。ゲームスタートで『CONTINUE』を選び、復活の呪文を入れると、あなたは、前の日のままの状態（レベルや経験値はもちろん、武器、持ち物まで!）が、なにひとつかわらず、復活することができるのです。

しかも、王様はちゃんと、あなたの名前を覚えていてくれるでしょう。

ただし、復活の呪文をうつし間違えると、続き

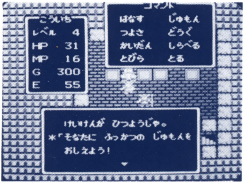


ができなくなってしまいます。復活の呪文は１字も間違えないよう、なん度も確かめて、書きうつし、そして入力するようにしてください。

また、ゲームをやめるとき以外でも、王様に会いにいくことをおすすめします。

そして、復活の呪文を書きとっておけば、なにか取りかえしのつかないことになってしまったとき、リセットして、復活の呪文をうつしたところから、冒険をやりなおすことができます。

少なくとも、レベルがあがったときは、王様に会いにいくようにしましょう。



◀ゲームをやめるときは王様に会って復活の呪文を書きうつしておこう！

まず、やるべきことは!?
正しい冒険のはじめかた

●初めてゲームをスタートさせ、名前の入力を終えると、あなたは王様の前に出現します。さあ、なにかボタンを押してください。王様が、あなたに話しかけてきます。

●王様の話を聞いたなら、いわれたとおりに3つの宝箱をとり、次に兵士たちに話しかけてください。いろいろと旅の知識を教えてくれるはずです。（コマンド入力はAボタンと✚ボタンで。詳しくは、11ページ『普通時のコマンド入力』をお読みください）

●さあ、ドアを開け、いよいよ冒険に出発です。階段をおりると、そこは城の1階。いろんな人が歩いていますね。

　南のほうへ（下のほうへ）歩いてゆくと、城から出ることができます。

●城から出ると東（右）に、町が見えるはずです。町に入り、北（上）のほうにいくと武器屋がありましたね。

　そこで武器と防具を買ってください。

●武器屋では、いろんな武器、防具を売っていますが、あなたは120ゴールドしか持っていません。こん棒と布の服を買うか、それとも、竹ざおと皮の服にするか？

　どんな買いかたをするか、それはあなたの自由です。

●町を出ると、あなたの戦いがはじまります。少し歩くと、怪物たちが、あなたを襲ってくることでしょう。

　レベル１のあなたは、まだとても弱いのですが、それでもスライム程度なら、勝てるはずです。倒すまで何回も攻撃してください。

●スライムを何匹か倒すうち、あなたもダメージをうけ、ＨＰが少なくなってゆくでしょう。表示が赤くなったら危険信号。町に戻り宿屋に泊って、ＨＰを回復させましょう。

●ラダトームの城から遠く離れれば離れるほど、強い怪物が出現します。

　はじめのうちは、あまり遠くにいかず、スライムを何匹か倒しては、町に戻り宿屋に泊まるようにしてください。

●そうするうちに、あなたはきっとレベル２の勇

者に成長するはずです。

そのとき王様に会いにいくと、レベル3まで、あとなんポイントの経験が必要かを教えてくれるでしょう。

●レベル3になれば、呪文も覚えます。ちからや、すばやさも増え、ドラキーとも負けずに戦えるはず。

●そして、レベル4になれば、なんとギラの呪文を覚えることにっ！

ギラを使えば、あの魔法使いを倒すことでさえ夢ではありません。

●そうやって、あなたはしだいに強くなり、もっと遠くに冒険ができるようになることでしょう。

●勇者ロトは魔王を倒しました。

しかし、竜王を倒し、この地に新しい伝説をつくるのは、あなたなのです



竜王打倒への道!!

●表示窓(ウインドウ)を見よう!

立ち止まると画面の左上に現われる表示窓。

旅をするときは、いつもこの表示窓を確認しながら、行動の方針をたてることです。

もし戦いでＨＰがひどく低下していたら、ホイミの呪文や薬草でＨＰを回復する。もしＨＰもＭＰも残りすくないときは、いったん町に帰って宿屋に泊まり、体力を回復させましょう。

なぜなら、死んでしまうと、罰として、持っているゴールドが半分になってしまうからです。

●怪物(モンスター)の強さを見切ろう!

アレフガルドをうろつく怪物たちも、それぞれ個有のＨＰや攻撃パターンを持っています。

スライムは３～４ポイントのダメージを受けると死にますが、リカントやがいこつはその何倍ものダメージを受けても死にません。

その怪物がどのくらいのＨＰを持っていて、どういう攻撃をしかけてくるか、どういう攻撃に弱いか、戦いながらおぼえていくようにすることです。

●道具をつかいこなそう!

道具屋で買えるさまざまな品物は、旅人にとって、とても便利なものです。

たとえば薬草はホイミの呪文をおぼえてしまえばいらないかのように思えますが、思わぬ強敵と戦ってＭＰをつかいはたしてしまったとき、大いに役に立ってくれます。

お金に余裕があるとき、遠くへ旅するときは、ぜひキメラの翼を買っておきましょう。かならず、ああ持っててよかった！　と思うときがくるにちがいありませんよ。

●情報を集めよう!

竜王を倒すためには、あなた自身が強くなることはもちろん、竜王の居場所をつきとめそこへいかなくてはなりません。

そのためには、アレフガルドのあちこちにある町をすべて訪れ、町の人たちと話をしてさまざまな情報を得ることです。

たとえいまはわからないことでも、さきにいけば役に立つ情報もあります。

できれば町の人たちからきいた話を、ノートか何かにメモしておくのがいいでしょう。

このたびはエニックス　ファミリーコンピュータ〝ドラゴンクエスト(EFC-DQ)〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
注）このカートリッジを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・上映・放送することを禁じます。

ドラゴンクエスト

DRAGON QUEST

ENIX

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿７丁目５番25号
西新宿木村屋ビル5F TEL.(03)371-5581